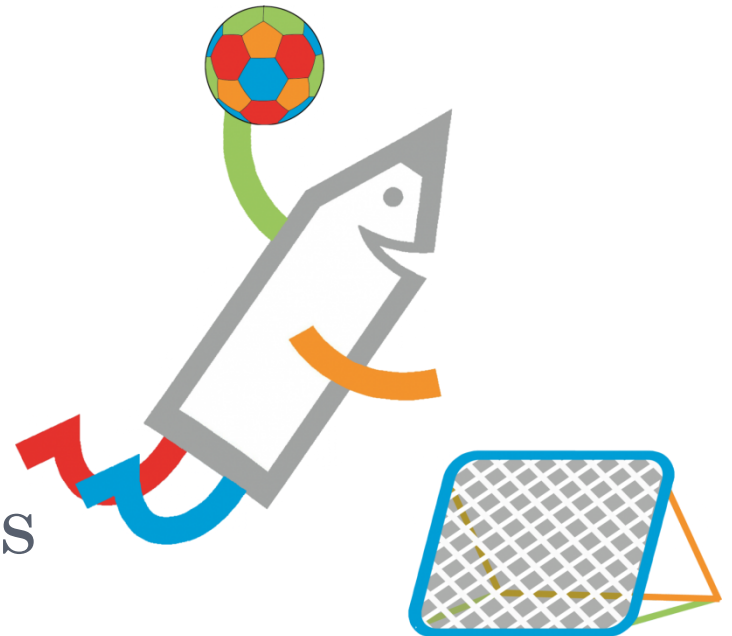




LE TCHOUK-BALL

Corinne Riverain CPD EPS



Corinne Rivrain CPD EPS

Ce jeu a été élaboré par un médecin suisse dans les années soixante pour lutter contre la violence : le docteur HERMANN BRANDT. Durant sa carrière d'orthopédiste, ce médecin a eu l'occasion de soigner de nombreux athlètes blessés au cours de la pratique d'une activité. La plupart de ces traumatismes résultant d'agressions survenues en cours de compétitions, l'idée lui est venue de proposer un sport moins « traumatisant », en limitant les agressions (contacts, chutes, etc...). Ce sport s'apparente alors à un sport non violent.

Le Tchouk ball fut créé pour engendrer une dynamique de l'équipe de telle sorte que chacun au sein du collectif s'engage au maximum de ses possibilités sans que pour autant violence et agression existent dans le jeu.

LE TCHOUKBALL EN QUELQUES POINTS CLÉ !

- Un jeu de passes où l'occupation de l'espace et la stratégie l'emportent sur la force.
- Par des règles adaptées, l'anti-jeu et l'agressivité inutile sont éliminés.
- Il permet de jouer et de s'affirmer sans chercher à écraser l'autre en jouant plus subtilement que lui.
- C'est un sport attrayant pour les débutants et pourtant complexe et physique en compétition.
- Il peut être joué en équipes mixtes et adapté à la physiologie de l'individu.
- Il donne une importance particulière au climat psychique et moral.
- Il peut être combatif mais veut supprimer l'agressivité et abolir les gestes violents à leur origine.

Le Tchouk-ball permet une pratique en sports collectifs particulière axée sur le tir sur cible, la réception et la passe sans que la conquête du ballon (de type hand ball) ne permette d'opposition entre les deux équipes. Celles-ci n'ont pas de territoire, ni de but à défendre (on peut tirer sur l'une ou l'autre des cibles): cette particularité conduit rapidement à une organisation spatiale réfléchie et surtout sans « grappes » d'enfants.

La mise en œuvre des règles doit être graduelle.

○ **La démarche**

La mise en place des règles du jeu est graduelle et s'appuie à chaque séance sur une découverte ludique des spécificités.

Trois axes sont travaillés à chaque séance : le tir, la passe et la réception.

La forme jouée du tchouk-ball en fin de séance évolue donc en fonction des acquis spécifiques.

Le matériel

Disponibles dans tous les catalogues spécialisés, les tchouks, mini-trampolines inclinés à + ou - 45°, peuvent être remplacés par des plaques de bois.



Les ballons utilisés sont des ballons de hand.

L'espace

Ce jeu est adapté aussi bien à une mise en oeuvre extérieure que dans un gymnase. Il faut toutefois disposer au minimum d'un terrain équivalent à un demi-terrain de hand.

L'organisation pédagogique

L'ensemble des situations décrites ci-dessous ont été réalisées avec des classes entières organisées selon les jeux en deux ou quatre groupes (équipes).

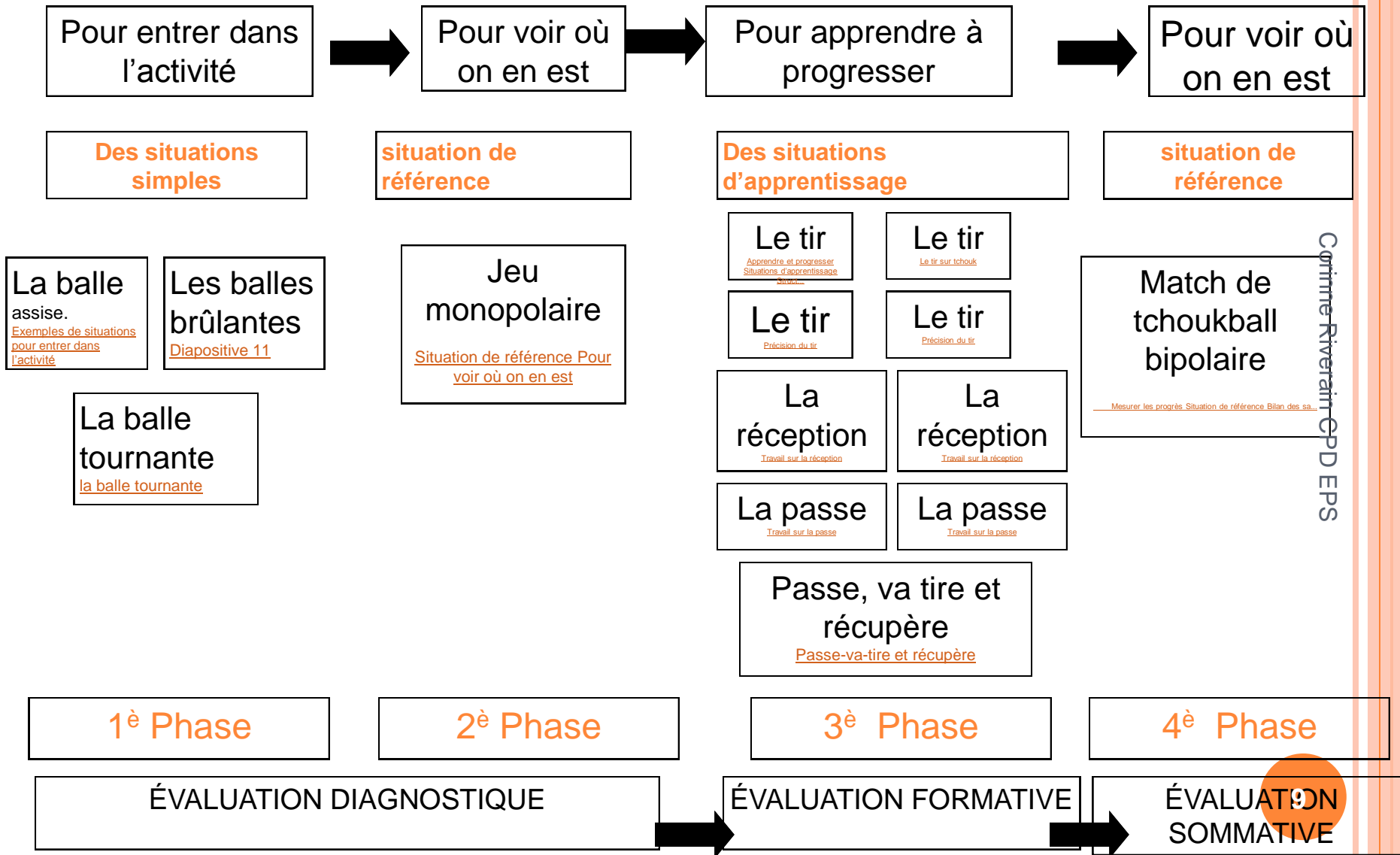
UNITÉ D'APPRENTISSAGE AU CYCLE III

- **Compétence spécifique**: coopérer ou s'opposer individuellement ou collectivement.
- **Objectifs généraux**:
 - Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) :
 - connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs....) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ;
 - connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.

Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.

- **Activité support**: **tchouckball**

UNITÉ D'APPRENTISSAGE AU CYCLE III



EXEMPLES DE SITUATIONS POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ

o la balle assise

Objectifs: - tirer : attraper/passé vite, prendre vite une information, élaborer une stratégie

◆ Comportements attendus:

- occupe bien l'espace
- enchaîne rapidement une réception et un tir (ou une passe)
- entre dans un projet collectif d'action

◆ Organisation matérielle :

Terrain : demi-terrain de handball. 1 ballon de hand.

◆ Déroulement :

- **But du jeu :** éliminer les joueurs adverses en les touchant.

Les enfants courent tandis qu'un joueur en possession du ballon tente de les toucher de volée. Un joueur touché doit s'asseoir sur place. Il peut reprendre le jeu s'il récupère, en position assise, le ballon qui roule ou passe à sa portée. Tout joueur debout peut s'emparer de la balle à la volée et devient à son tour tireur.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur debout : le porteur de balle.

Variables :

- taille du terrain, nombre de ballons, nombre de joueurs (équipes plus restreintes), organisation par équipe avec délivrance par un joueur de son équipe, limitation temporelle ;

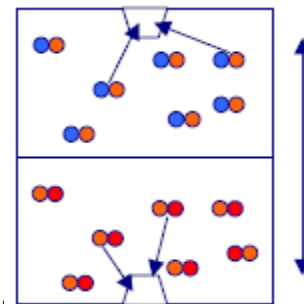
o les balles brûlantes

◆ Objectifs:

- Découvrir les particularités fonctionnelles du matériel (ballon de handball, cadre « tchouk »)
- tirer pour envoyer derrière une limite

◆ Organisation matérielle :

Terrain : demi-terrain de handball. 2 cadres - un grand nombre de ballons (ballons de handball, ballons souples...). 2 équipes qui s'affrontent



◆ Déroulement :

- **But du jeu :** Faire retomber le ballon sur le terrain de l'équipe adverse.

Consignes: les deux équipes sont chacune dans leur camp. Au signal les joueurs tirent dans le cadre et laissent rouler les balles quand elles sont à terre et qu'elles vont jusqu'au camp adverse. Par contre, ils s'emparent des balles qui pénètrent sur leur territoire pour les renvoyer grâce à leur cadre, dans le camp adverse. À la fin du jeu l'équipe qui a le plus de balles sur son territoire a perdu.

Critères de réussite: lors du tir le cadre est systématiquement atteint.

Les balles retombent dans le terrain adverse.

Comportements attendus : Tir dans le cadre-maîtrise du geste, adresse , rapidité de récupération et relance

◆ Variables :

- taille du terrain, nombre de ballons, nombre de joueurs (équipes plus restreintes), organisation par équipe avec délivrance par un joueur de son équipe, limitation temporelle.

LA BALLE TOURNANTE

- Objectifs:** - Découvrir l'activité et le matériel spécifique
- Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe)
 - Découvrir les principes du jeu et les différents gestes

Organisation matérielle : 2 cadres et des ballons

Zone délimitée à tracer

organisation de la classe : 2 groupes – un cadre pour un groupe
un ballon par groupe- un joueur A associé à un joueur B

But: Tirer dans le cadre

Découvrir les trajectoires

Placer le ballon dans une zone précise

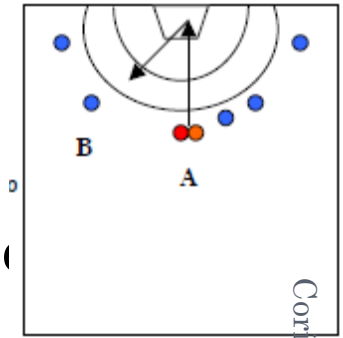
Consignes: Un ballon par groupe . Un joueur A tire pour faire tomber la balle dans la zone délimitée. Le joueur B essaie de la rattraper . B rattrape 1 point marqué. B ne rattrape pas, c'est A qui marque le point.

Critères de réussite: La balle a touché le sol dans la zone pour le joueur A.
La balle a été rattrapée par le joueur B.

Comportements attendus: Maîtrise du geste, adresse -
Placement correct pour la récupération.

Variables: Deux récupérateurs pour un tireur.

Les tirs s'enchaînent tant que la balle ne touche pas le sol.



SITUATION DE RÉFÉRENCE POUR VOIR OÙ ON EN EST

JEU MONOPOLAIRE -

Objectifs : -Bilan des connaissances sur soi et sur l'activité.

Découverte de la règle du jeu.

Dispositif: 1 cadre – un demi terrain

Deux équipes de 3, 4 ou 5 joueurs s'affrontent sur un demi terrain.

L'engagement se fait au centre du côté opposé au cadre.

Buts à atteindre : - Défendre la cible.

- Empêcher le ballon de tomber au sol.
- Mener le ballon dans la zone de marque.
- Attaquer la cible.
- Tirer au cadre pour envoyer le ballon au sol.

Modalités d'actions : - Suivre le circuit du ballon.

- Anticiper la trajectoire du rebond.
- Se placer.
- Passer.
- Repérer le placement des adversaires.
- Moduler la force de son tir.

Consignes: Rappel des règles

pas d'interception des passes de l'autre équipe, pas plus de trois passes avant un tir.

[Vidéo jeu monopolaire tchouk](#)

[Vidéo progresser en jeu monopolaire tchouk](#)

APPRENDRE ET PROGRESSER

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

STRUCTURATION, AMÉLIORATION DES CONDUITES MOTRICES

Le tir sur tchouk

- 1°) Les élèves forment des colonnes de 6 à 8 joueurs (ou demie classe) alignés face au but visé. Il tire sur le tchouk, reprend sa place dans la colonne, le suivant récupère le ballon.
- Dispositif : un but de tchouk placé à 6 ou 8 mètres des joueurs.

Consigne : tirer sur le but.

Critère de réussite : Le nombre de tirs atteignant le but de tchouk.

LE TIR SUR TCHOUK

2°) On peut ensuite complexifier en ajoutant une consigne « tirer fort pour que le ballon rebondisse derrière une ligne située à 10 m du tchouk. »

Dispositif : une ligne tracée au sol à 10 mètres environ du but.

Consigne : Tirer le plus fort possible.

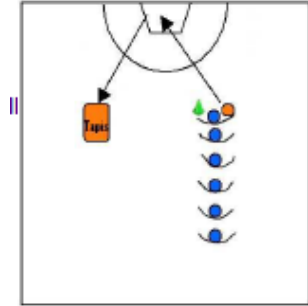
Critère de réussite : lorsque le ballon atteint le but de tchouk, l'équipe marque 1 point ; elle comptabilise 2 points supplémentaires si le ballon revient au deçà de la ligne des 10 mètres.

- Variable: Tirer doucement pour rattraper son ballon.

PRÉCISION DU TIR

Objectifs : Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe)

- Travailler la précision du tir
- Anticiper le retour du ballon



Organisation matérielle : Ballons - 1 cadre par atelier -
Zone délimitée à tracer - 1 tapis par atelier

But: tirer dans le cadre

Consigne: Il faut tirer dans le cadre pour que le ballon retombe sur le tapis

Critères de réussite: Nombre de touches sur le tapis

Comportements attendus : maîtrise du geste, adresse

Variables: - Faire varier l'angle de tir, la distance entre le cadre et le tapis.

- Changer de côté.

PRÉCISION DU TIR

Objectifs :- Installer des règles de fonctionnement (travail de groupe)

- Travailler la précision du tir
- Acquérir un autre type de tir (tir rasant vers le bas, le long de la ligne)

Organisation matérielle : Ballons - 1 cadre par atelier - Zone délimitée à tracer – cônes

But: - tirer dans le cadre

- Essayer de faire tomber ou toucher les cônes

Consignes: Il faut tirer dans le cadre pour atteindre les cônes.

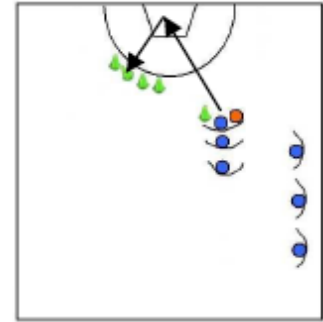
Critères de réussite: Nombre de cônes touchés sur X tirs.

Comportements attendus : - maîtrise du geste, adresse

- Adapter le geste en fonction de la cible à atteindre

Variables: - Faire varier l'angle de tir, le nombre de cônes à atteindre, la distance entre les cônes et le cadre.

- Changer de côté.



TRAVAIL SUR LA RÉCEPTION

Objectifs :

- Travailler la précision du tir
- Comprendre que la trajectoire du ballon est liée à la place du tireur

Dispositif : une ligne tracée au sol à 10 mètres environ du but.

La classe est partagée en 4 équipes (2 par tchouk). Pour une équipe la situation est la même que celle décrite en diapo 14 (les tireurs sont en colonne). L'autre équipe est constituée de défenseurs.

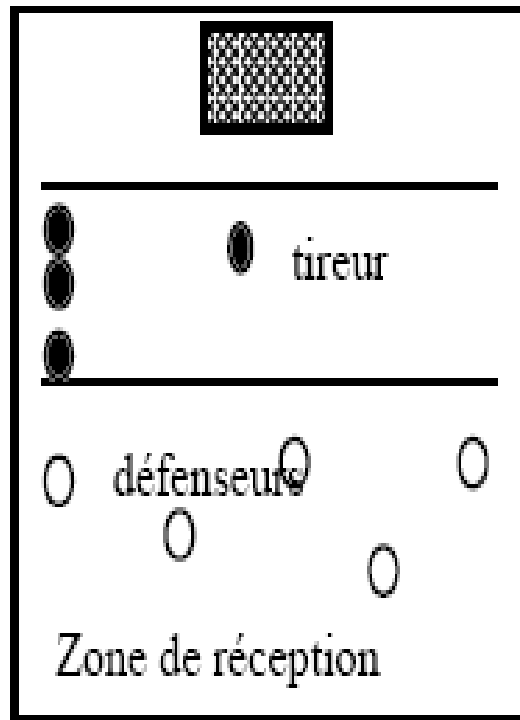
Consigne : Tirer le plus fort possible (tireur). Réceptionner le ballon (défenseur) après son rebond sur le but et avant qu'il ne touche par terre. Le ballon doit rebondir au delà d'une ligne située 10 m du tchouk.

Critère de réussite : lorsque le ballon atteint le but de tchouk et revient au deçà de la ligne des 10 mètres, l'équipe (tireur) marque 1 point ; l'équipe (défenseur) marque 1 point si le ballon est réceptionné sans qu'il ne touche terre.

TRAVAIL SUR LA RÉCEPTION

Les deux autres équipes travaillent sur la même organisation;

On inverse les rôles après une série de quelques tirs.



TRAVAIL SUR LA PASSE

- 1^{ère} situation
- **Objectif** : Travailler la précision de la passe.
- **Dispositif** : 2 équipes, les joueurs de chaque équipe sont alignés et répartis sur la longueur du terrain.
- **Consignes** : tous les membres de l'équipe se font des passes jusqu'au dernier qui tire en visant le tchouck.
- **Critère de réussite** : tous les joueurs réussissent leur passe et le ballon ne tombe pas au sol.

Tirer dans le but.

Comptage des points de chaque équipe.

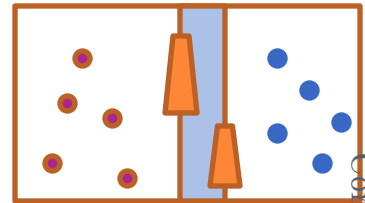
TRAVAIL SUR LA PASSE

○ 2^{ème} situation

Objectifs : - Travailler la précision de la passe.

- Installer des règles de fonctionnement .
- Travailler la précision du tir.

Dispositif : le terrain comporte 2 camps séparés par une zone interdite dans laquelle les 2 buts sont disposés.



Consignes : pour le joueur en possession du ballon, viser le but de tchouk de son équipe ; si le ballon l'atteint et rebondit dans son camp, un de ses partenaires s'en empare et doit impérativement faire trois passes avant de tirer. Si le ballon ne touche pas le but et va dans le camp adverse , il est joué par l'équipe adverse.

Critères de réussite: - les passes sont réussies

- Pas de ballons au sol
- Nombre de tirs réussis

PASSE-VA-TIRE ET RÉCUPÈRE

Objectifs : Travailler la précision de la passe.

- Travailler la récupération de la balle
- Travailler la précision du tir.

Dispositif : Un cadre de Tchouk – 3 cerceaux
2 ateliers et 2 joueurs par atelier.

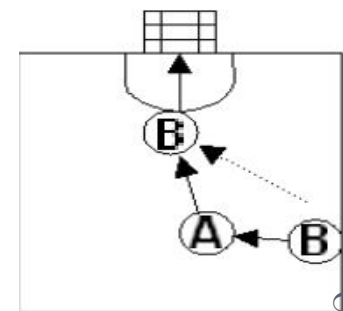
Consignes: - **A** qui n'a pas le ballon va se placer dans le 2nd cerceau

- **B** placé dans le 1er cerceau, lui passe le ballon et va se placer dans le 3ème cerceau.
- **A** passe le ballon à **B** qui tire au cadre.
- **A** récupère le ballon avant qu'il ne touche le sol.

Ce jeu entre deux élèves est à réaliser 3 fois de suite. Les autres élèves attendent leurs tours et prennent place après 3 jeux.

Critères de réussite: - les passes sont réussies

- Pas de ballons au sol
- Nombre de tirs réussis



MESURER LES PROGRÈS

SITUATION DE RÉFÉRENCE

BILAN DES SAVOIRS CONSTRUITS

Tchouck-ball: règles simplifiées

Objectifs: Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)

Le but du jeu : tirer sur un but tchouk de façon à ce que le ballon rebondisse dans le terrain...

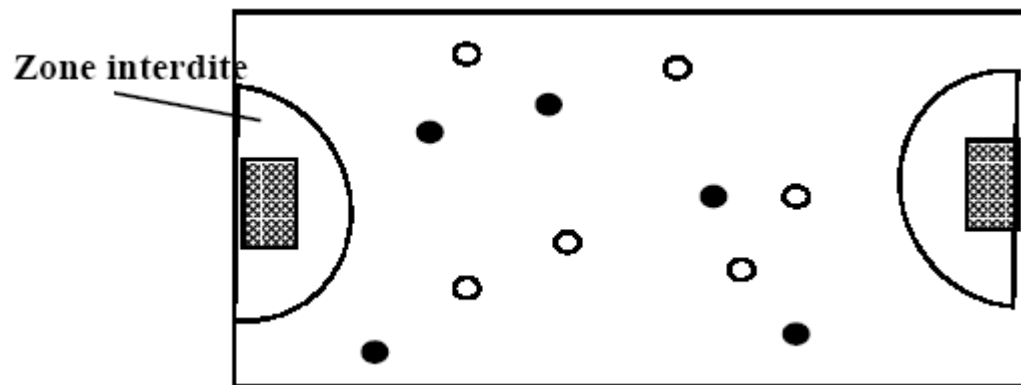
Déroulement : Deux équipes s'affrontent.

On dispose de trois passes en partant de son tchouk pour s'approcher (pas de déplacement avec le ballon). Les trois passes sont obligatoires (favoriser le placement sur le terrain).

Si le ballon touche le tchouk et rebondit dans le terrain : 1 point et remise en jeu par les adversaires; l'engagement se fait alors derrière le tchouk, si un joueur réceptionne, son équipe a trois passes pour tirer de nouveau. Quand le ballon sort du terrain remise en jeu à l'équipe adverse.

- Consignes : pour l'équipe désignée faire progresser le ballon depuis son but de tchouk grâce à des passes : le troisième joueur à recevoir le ballon doit tirer sur le but opposé, afin de le faire rebondir dans le terrain.
- Critère de réussite : Si le ballon touche le tchouk et rebondit dans le terrain : 1 point

Si les défenseurs réceptionnent, ils ont trois passes pour tirer de nouveau.



Attention: pas de défense pendant les trois passes, pas d'obstruction au tir.

RÈGLES FÉDÉRALES TCHOUKBALL

Règles fédérales tchoukball